INSTRUCTION BOOKLET
MANUEL D'INSTRUCTIONS

NES-7H-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

# THE HUNT FOR RED OCTOBER™

(A la poursuite de l'Octobre Rouge)

Licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

HI TECH EXPRESSIONS

This game is licensed by Nintendo®
for play on the

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

NINTENDO AND
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

## CONSEILS D'UTILISATION

Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner, ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.

- Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.
- Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.
- Assurez-vous que votre console Nintendo Entertainment System™ soit toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer votre cartouche de jeu.

TM & © 1991 Paramount Pictures. All Rights Reserved.

Vous avez fait un excellent choix en achetant **The Hunt for Red October**. Nous vous recommandons de lire attentivement les instructions de ce manuel pour tirer le maximum de plaisir de votre nouveau jeu.

**Table des matières**


Préparatifs ..... 3

La manette ..... 4

Utilisation des commandes ..... 5

L'histoire ..... 6

But du jeu ..... 7

Armes offensives ..... 9

Amélioration de la puissance de tir ..... 10

Diminution de la puissance de tir ..... 11

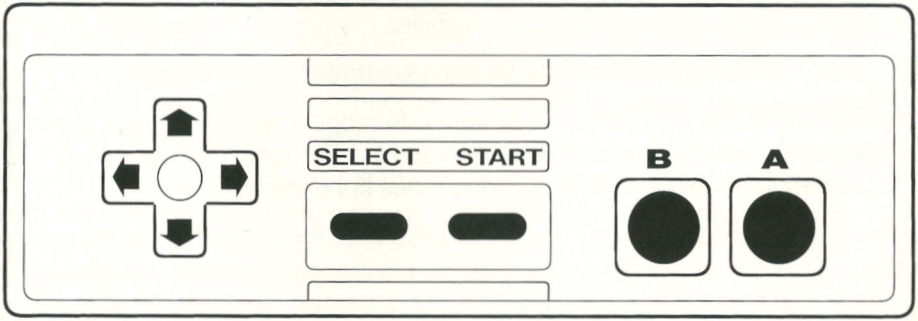
Armes défensives ..... 12

## PREPARATIFS

Bienvenue à bord ! Voici quelques indications rapides qui vous aideront à commencer votre mission.

- Introduisez la cartouche de jeu dans votre console NES
- Mettez le NES en marche
- Appuyez sur START.

# LA MANETTE



## UTILISATION DES COMMANDES

La MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE sert à déplacer le Red October. Appuyez vers le haut pour remonter vers la surface, vers le bas pour plonger, à droite pour vous déplacer en avant et à gauche pour reculer.

Le BOUTON A active le lanceur de torpilles (trajectoire horizontale).

Le BOUTON B active le lanceur de missiles (trajectoire verticale).

Le BOUTON SELECT active le système de propulsion "Caterpillar". Ce système extrêmement sophistiqué permet au Red October d'échapper aux sonars ennemis et de passer au travers des tirs ennemis.

Appuyez simultanément sur les BOUTONS A et B pour activer le mécanisme ECM. Celui-ci déclenche des leurres électroniques qui attirent vers eux les tirs ennemis destinés au Red October. Il permet, en outre, de détruire toutes les armes offensives se trouvant dans son périmètre d'action.

Le BOUTON START permet de lancer la partie et de faire une pause.

## L'HISTOIRE

L'Union Soviétique a créé la première arme absolue. Nous sommes le 12 novembre 1984, quatre mois avant l'arrivée au pouvoir de Mikhail Gorbachev. Les Sovietiques ont construit le Red October, un sous-marin nucléaire répondant aux normes Typhon, qui utilise un système de propulsion expérimental. Ce nouveau système de propulsion "caterpillar" rend le sous-marin virtuellement invisible aux appareils de détection. Emmenant avec lui une série de charges nucléaires, le Red October est une machine de guerre unique en son genre.

Vous êtes le Capitaine Marko Ramius. Vos supérieurs vous ont donné l'ordre d'effectuer toute une série de tests et d'exercices à bord du Red October. Mais vous avez d'autres plans! Vous avez l'intention de passer à l'ennemi et de mettre le sous-marin et son équipage à l'abri dans un port américain.

Les Soviétiques ne veulent pas laisser cette machine de haute technologie tomber aux mains des américains. Dès que le Kremlin comprend votre objectif, toute la Flotte de l'Armée Rouge est envoyée à votre poursuite afin de détruire le Red October. Vous devez lui échapper ou la détruire, et atteindre les côtes américaines.

## BUT DU JEU

Le voyage vers la liberté mène le Red October à travers divers océans. Vous devez faire preuve d'un incroyable sang-froid et user de beaucoup de stratégie pour survivre à cette traversée. Tout au long de votre affrontement avec les forces armées soviétiques, vous devez veiller au bon emploi du carburant, des armes, etc...

En tant qu'officier expérimenté vous êtes conscient des difficultés présentées par l'évasion que vous avez décidée. C'est un quitte ou double pour vous, votre équipage et le Red October. Vous devez réussir à vous glisser à travers les mailles du service de sécurité soviétique. Vous devez vous tenir suffisamment éloigné des sonars mobiles soigneusement disposés ou bien vous vous retrouverez dans une situation "embarrassante" !

Vous voici parvenu à la ceinture formée par les récifs de corail. Attention, car les Soviets ont des bases et des porte-avions dans le secteur. Survivre à travers les étroites cavernes vous sera presque impossible, surtout avec la Flotte de l'Armée Rouge à votre poursuite. Les profondeurs sous-marines réservent parfois bien des surprises... même pour l'insaisissable Red October.

Mais n'oubliez pas le pouvoir extraordinaire du système de propulsion "caterpillar". Cette évasion vers la liberté représente pour vous le test définitif. Vous avez entre les mains assez d'atouts maîtres pour faire échouer toutes les tentatives, parfois désespérées, de vos adversaires. Vous avez confiance en vous et en votre équipage et vous êtes le capitaine du plus étonnant bâtiment de guerre au monde. Bonne chance !

## ARMES OFFENSIVES

Les torpilles ont une trajectoire horizontale.

Les missiles ont une trajectoire verticale.

En vous emparant de torpilles et de missiles, vous augmentez votre arsenal et vous réussissez à maintenir votre puissance de tir.

En vous emparant de torpilles et de missiles marqués UP, vous améliorez votre puissance de tir.

## AMELIORATION DE LA PUISSANCE DE TIR

En réussissant à vous procurer des missiles et des torpilles marquées UP, vous pouvez augmenter votre puissance de tir. Les améliorations sont les suivantes (pour les torpilles et les missiles) :

**Niveau normal** — Portée limitée

**1ère amélioration** — Longue portée

**2ème amélioration** — Longue portée radio-guidée.

**Remarque:** Les missiles et torpilles radio-guidés permettent de suivre les navires ennemis après le tir. Cela diminue pour l'ennemi les possibilités d'échapper à votre attaque.

## DIMINUTION DE LA PUISSANCE DE TIR

Le niveau des missiles et des torpilles indique la quantité d'armes que vous possédez et leur niveau de mise à jour. Lorsque vous avez perdu toutes vos armes du niveau supérieur, les armes que vous avez à votre disposition seront du niveau immédiatement inférieur. Si, par exemple, vous disposez au départ d'armes du deuxième niveau (longue portée, radio-guidée), et que vos munitions sont épuisées, vos missiles sont automatiquement ramenés au premier niveau (longue portée).

**Remarque:** Au niveau le plus bas, lorsque vous tombez à court de missiles, vous devez impérativement trouver d'autres armes. Toutefois, le Red October n'est jamais à court de torpilles. Seulement, la portée de leur tir est considérablement réduite jusqu'à ce que vous en trouviez de nouvelles.

## INVISIBILITE

Appuyez sur le BOUTON SELECT pour activer et désactiver temporairement le système de propulsion spécial. Celui-ci brouille le signal sonar reçu par l'ennemi et rend le Red October impossible à détecter. Durant votre parcours, vous trouverez les divers éléments qui permettent une utilisation plus fréquente du système caterpillar. Mais, faites attention, ce système consomme une énorme quantité d'énergie nucléaire.

## BLINDAGE

Le Red October est extrêmement résistant. De plus, vous trouverez des systèmes de blindage supplémentaire qui vous permettront de rester encore plus longtemps invincible.

## CONSOMMATION

Le Red October consomme beaucoup de carburant. Vous devrez en acheter. Lorsque le compteur POWER diminue rapidement, la poursuite risque de se terminer très vite.

## SYSTEME ECM

Ces leurres électroniques peuvent être lancés par les tubes lance-torpilles en appuyant simultanément sur les BOUTONS A et B. Ils attirent tous les tirs offensifs ennemis. Utilisez-les prudemment. Vous n'en disposez qu'en quantité limitée et vous en aurez besoin pour surmonter les attaques les plus importantes.

FRANCE SEULEMENT

# *GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS*

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.40.33.33 .

## WAARSCHUWING

Deze spelcassette is een precisieprodukt. Bescherm hem daarom tegen extreem hoge of lage temperaturen. Sla er niet op, laat hem niet vallen en haal hem nooit uit elkaar.

- Raak de contacten niet aan en voorkom ook dat deze vuil of nat worden, want hierdoor kan het spel beschadigd raken.
- Maak hem niet schoon met terpentine, benzine, alcohol of andere vluchtige stoffen.
- Let er op dat je Nintendo Entertainment System™ uit staat als je deze cassette er in doet of er uit haalt.

TM & © 1990 Paramount Pictures. Alle rechten voorbehouden.

Hartelijk dank voor het kopen van deze cassette met **The Hunt For Red October**. Wil je er echt fijn mee kunnen spelen, lees dan eerst deze handleiding goed door.

**Inhoud**

Hoe je het spel start ..... 17

De controller ..... 18

Functies van de controller ..... 19

Het verhaal ..... 20

Het doel van het spel ..... 21

Aanvalswapens ..... 23

Wapenversterking ..... 24

Wapenverzwakking ..... 25

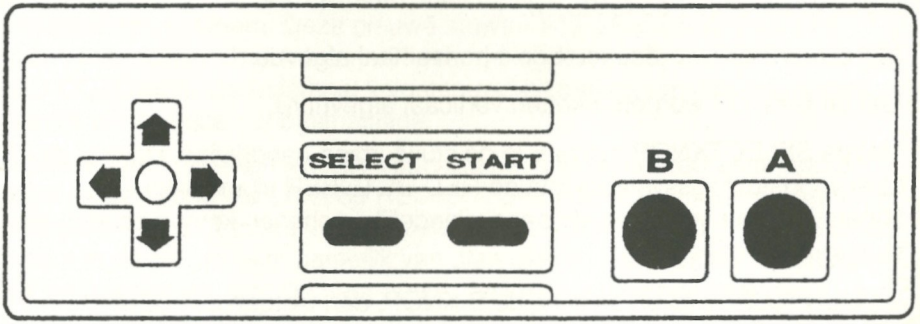
Verdedigingswapens en -hulpmiddelen ..... 26

## HOE JE HET SPEL START

Welkom bij **The Hunt For Red October**. Hier is alvast wat informatie zodat je snel kunt beginnen.

- Doe de cassette in je Nintendo Entertainment System™.
- Zet de Nintendo aan.
- Druk op de STARTKNOP om met je avontuur te beginnen.

## DE CONTROLLER



## FUNCTIES VAN DE CONTROLLER

De RED OCTOBER wordt voortbewogen met behulp van de VIERPUNTS-DRUKTOETS. Druk OMHOOG om hem naar de oppervlakte te brengen, OMLAAG om te duiken, naar RECHTS om vooruit te gaan en naar LINKS om de andere kant op te sturen.

Met de A KNOP worden torpedo's horizontaal afgevuurd.

Met de B KNOP worden raketten verticaal afgevuurd.

Met de SELECTKNOP activeer je de stuwturbine-aandrijving. Dankzij dit stille voortstuwingssysteem kan de RED OCTOBER vijandelijke sonarsystemen ontwijken en langs vijandelijke schepen komen zonder hun vuur aan te trekken.

Druk je tegelijkertijd op de A en de B KNOP, dan worden de "ECM" (Electronic Counter-Measures, ofwel electronische tegenmaatregelen) in gang gezet. Deze "afleiders" trekken alle vijandelijke wapens die op de RED OCTOBER worden afgevuurd naar zich toe. Alle aanvalswapens in de onmiddellijke nabijheid worden daardoor vernietigd.

Met de STARTKNOP begin je het spel en stop je voor een pauze.

## HET VERHAAL

De Sovjet Unie heeft het ultieme wapen voor de eerste aanval ontwikkeld. Het is 12 November 1984, vier maanden voordat Michael Gorbatsjov aan de macht komt. De Russen hebben de RED OCTOBER gebouwd, een atoomonderzeeër van de Typhoon-klasse met een experimenteel voortstuwings-systeem. Deze nieuwe stuwturbine-aandrijving maakt de onderzeeër vrijwel onzichtbaar, of liever gezegd onhoorbaar, voor sonar. De RED OCTOBER, die helemaal volgestouwd zit met atoomraketten, is een waarlijk weergaloze oorlogsmachine.

Jij bent kapitein Marko Ramius. Vandaag hebben je meerderen je opdracht gegeven een proefvaart met de RED OCTOBER te maken, alle systemen uit te testen en een aantal marine-oefeningen te doen. Maar jij hebt iets heel anders in de zin. Je bent namelijk van plan over te lopen en de onderzeeër met bemanning en al veilig naar een Amerikaanse haven te brengen.

De Russen zullen echter nimmer toestaan dat dit superieure stuk technologie in handen van de Amerikanen komt. Zodra het Kremlin je ontsnappingsplannen door heeft, zullen ze de complete Rode Vloot er op uit sturen om de RED OCTOBER op te sporen en uit te schakelen. Het is aan jou alle vijanden te ontwijken en te vernietigen en een koers uit te zetten naar de kust van de Verenigde Staten.

## HET DOEL VAN HET SPEL

Deze tocht naar de vrijheid voert de RED OCTOBER door verschillende oceanen en hun unieke landschappen. Afhankelijk van de uitdagingen van de zee en de meedogenloze Rode Vloot die je tegenkomt moet je een strategische balans vinden tussen je brandstofverbruik en de inzet van je wapens en verdedigingssystemen.

Als zeer ervaren marine-officier ben je je er volledig van bewust, dat deze ontsnapping de definitieve militaire test is van jouw capaciteiten, die van je bemanning en van de RED OCTOBER. Je moet heimelijk uit de zwaar beveiligde Sovjet-marinehaven weten te komen en uit de buurt zien te blijven van met zorg geplaatste sonarboeien, want anders ontdekt je vijand je positie.

Uiteindelijk bereik je de warme schoonheid van het koraalrif. Maar pas op! Daar in de buurt hebben de Sovjets tal van vliegdekschepen en marinebases. Het is vrijwel onmogelijk deze tocht door nauwe spelonken te overleven, vooral omdat de Rode Vloot je vlak op je hielen zit. Nog zenuwslopender zijn de diepzee-valleien.

Als je daar doorheen manoeuvreert is het uiterst lastig de vijand uit de weg te blijven, zelfs voor de daarvoor perfect uitgeruste RED OCTOBER.

Je mag nooit vergeten de speciale mogelijkheden van de stuwturbine-aandrijving te benutten. Deze ontsnapping naar de vrijheid is de ultieme test voor dit systeem. Stuur de laatste poging van de Sovjets in de war om met alle hun ter beschikking staande middelen de RED OCTOBER tegen te houden. Je hebt vertrouwen in je eigen capaciteiten en die van je bemanning en je bent de kapitein van het meest wonderbaarlijke schip ter wereld. Veel succes, kapitein!

## AANVALSWAPENS

Met torpedo's kun je alleen horizontaal schieten.

Met raketten kun je alleen verticaal schieten.

Door torpedo's en raketten op te pikken die je onderweg tegenkomt wordt je wapenvoorraad groter, evenals de effectiviteit en het bereik daarvan.

Alle "UP"-torpedo's en -raketten die je onderweg oppikt verhogen je vuurkracht naar het volgende niveau.

## WAPENVERSTERKING

Door voorwerpen mee te nemen waardoor je raketten en torpedo's krachtiger worden, verhoog je het bereik en de vernietigende kracht van je wapens. Het betreft hier:

**Normaal Niveau** — Effectief op de korte afstand.

**1e Verbetering** — Effectief op de lange afstand.

**2e Verbetering** — Geleiding naar doel op lange afstand.

**N.B:** Geleide raketten en torpedo's kunnen vijandelijke schepen opsporen nadat ze zijn afgevuurd. Hierdoor is de vijand minder goed in staat om jouw aanvallen te ontwijken.

## WAPENVERZWAKKING

Je raket- en torpedo-peil geeft het aantal wapens aan waarover je beschikt en het versterkingsniveau ("Upgrade level") daarvan. Als je wapenpeil op nul komt te staan, worden je wapens één niveau zwakker. Als je raketten bijvoorbeeld het tweede versterkingsniveau hebben bereikt - geleiding naar het doel op lange afstand dus - en je munitiepeil komt op nul te staan, dan wordt de effectiviteit van je raket automatisch teruggebracht naar "effectief op lange afstand", het eerste versterkingsniveau.

**N.B:** Als je raketten-peil op nul komt te staan op het laagste niveau (korte afstand), ben je helemaal door je raketten heen totdat je een munitie- of een versterkingsvoorwerp weet op te pikken. Maar als je torpedo-peil op nul komt te staan op het laagste effectiviteitsniveau, raakt de RED OCTOBER door zijn torpedo's heen. De vuursnelheid van de torpedo's wordt dan aanzienlijk minder totdat je een geschikt voorwerp weet te vinden.

## ONZICHTBAARHEID

Als je op de SELECTKNOP drukt, activeer je daarmee voor korte tijd de speciale stuwturbine van de RED OCTOBER. Dit voortstuwingssysteem maakt de RED OCTOBER "onzichtbaar" voor sonar, waardoor de vijand onmogelijk snel genoeg kan reageren. Andere voorwerpen die je kunt oppikken maken het mogelijk dit voortstuwingssysteem vaker aan te zetten. Maar pas op: dat vraagt enorm veel atoomenergie!

## BEPANTSERING

De RED OCTOBER kan veel treffers incasseren voordat hij wordt vernietigd. Door het bepantserings-voorwerp wordt de onderzeeër gerepareerd, waardoor je meer speeltijd krijgt.

## ENERGIE

De RED OCTOBER gebruikt enorm veel brandstof. Je moet dan ook tijdens je reis waar je ook maar kunt ENERGIE-voorwerpen oppikken. Als je ENERGIE-meter laag komt te staan, is het mogelijk bijna met je afgelopen.

## ELECTRONISCHE TEGENMAATREGELEN

Door tegelijkertijd de A knop en de B knop in te drukken, kun je electronische tegenmaatregelen lanceren via je torpedobuizen. Deze afleiders trekken al het vijandelijke vuur in de onmiddellijke omgeving aan. Gebruik ze met verstand. Je hebt er maar een beperkte voorraad van en je hebt ze hard nodig als je zwaar wordt aangevallen.

# 90 DAGEN GARANTIE

## Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel. 03402-51353

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Trade Mart B.P. 271
1020 Brussel
BELGIE
Tel. 02-478.92.08

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02/478.92.08 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

## PRECAUTIONS

This Game Pak is a precision device. It should be kept away from extreme temperatures. Never hit it or drop it. Do not take it apart.

- Avoid touching the connectors. Do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
- Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.
- Make sure the power is off before inserting or removing the Game Pak from the Nintendo Entertainment System™.

TM & © 1991 Paramount Pictures. All Rights Reserved.

Thank you for buying **The Hunt for Red October**. To get the most playing satisfaction from this Game Pak, please read the entire manual.

**Table of Contents**

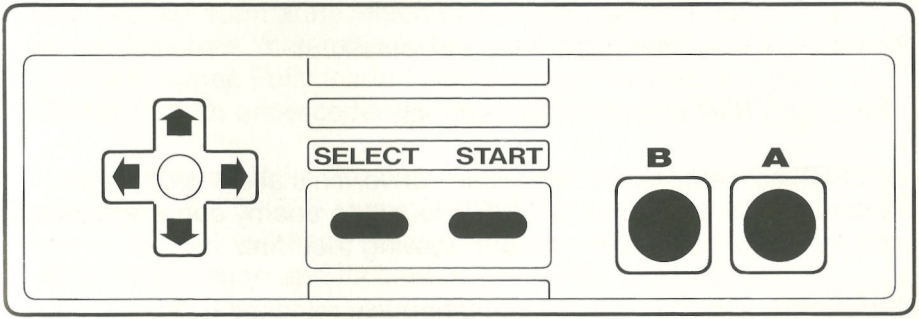
Starting the Game . . . . . 31
The Controller . . . . . 32
Controller Functions . . . . . 33
Story . . . . . 34
Game Objective . . . . . 35
Offensive Weapons . . . . . 37
Weapons Upgrades . . . . . 38
Weapons Downgrades . . . . . 39
Defensive Weapons and Devices . . . . . 40

## STARTING THE GAME

Welcome to **The Hunt for Red October**. Here's some quick start information to help you begin your mission.

- Insert the Game Pak into your Nintendo Entertainment System™.
- Turn on the power.
- Press START to begin the quest.

# THE CONTROLLER



## CONTROLLER FUNCTIONS

The CONTROL PAD moves the RED OCTOBER. Press UP to move toward the surface, DOWN to dive, RIGHT to move forward, LEFT to reverse.

The A BUTTON fires torpedoes horizontally.

The B BUTTON fires missiles vertically.

SELECT activates the "Caterpillar" drive. This silent propulsion system allows the RED OCTOBER to evade enemy sonar systems and pass enemy vessels without drawing their fire.

Pressing A & B BUTTONS simultaneously releases ECM's (Electronic Counter-Measures). These "decoys" attract all weapons fired at the RED OCTOBER. All offensive weapons in the immediate area will be destroyed.

START starts and pauses the game.

## STORY

The Soviet Union has created the ultimate first strike weapon. It is November 12, 1984, four months before Mikhail Gorbachev comes to power. The Soviets have built the RED OCTOBER, a Typhoon Class nuclear submarine which utilizes an experimental propulsion system. This new "caterpillar" drive renders the submarine virtually invisible to sonar. Fully loaded with nuclear missiles, the RED OCTOBER is an unprecedented war machine.

You are Captain Marko Ramius. Your superiors have ordered you to put the RED OCTOBER through its trial run of tests and naval exercises today. But you have other plans. You intend to defect and to lead the submarine and its crew to the safety of a U.S. port.

The Soviets will not allow this superior technology to fall into the hands of the Americans. Once the Kremlin realizes your plan to escape, they will send the entire Red Fleet to track down and destroy the RED OCTOBER. You must evade or destroy all enemies and navigate a course to the U.S. shore.

## GAME OBJECTIVE

The journey to freedom takes the RED OCTOBER through various oceans and their unique terrain. You must strategically balance fuel, stealth, weapons and defenses as you face the challenges of the sea and the relentless Red Fleet.

As a highly experienced naval officer, you are aware that your escape will be the ultimate military test for you, your crew, and the RED OCTOBER. You must sneak out of the high security Soviet harbor. You must keep out of range of the carefully planted sonar buoys or the enemy will maintain a fix on you.

Eventually, you reach the warm beauty of the coral reef. Beware! The Soviets keep many aircraft carriers and bases nearby. Surviving your trip through the narrow caverns will be almost impossible, especially with the Red Fleet close on your heels. Even more harrowing are the deep sea trenches. When you are maneuvering

these, evading the enemy will be a tremendous feat, even for the elusive RED OCTOBER.

You must not forget the special power of the "caterpillar" drive. This escape to freedom is its ultimate test. Foil the Soviet's final attempt to use any device in their power to stop the RED OCTOBER. You have confidence in your ability and your crew, and you are captain of the most amazing naval vessel in the world. Good luck, Captain!

## OFFENSIVE WEAPONS

Torpedoes are for horizontal shooting.

Missiles are for vertical shooting.

Torpedo and Missile pickups increase your number of weapons and maintain your weapons upgrades.

Torpedo and Missile "UP" pickups upgrade your firepower to the next level.

## WEAPONS UPGRADES

By finding and picking up missile and torpedo upgrade pickups, you can increase the range and capabilities of your weapons. The upgrades for both torpedoes and missiles are:

**Normal Level** — Short-Range Capability

**1st Upgrade** — Long-Range Capability

**2nd Upgrade** — Long-Range Homing Capability

**NOTE:** Homing missiles and torpedoes can track enemy vessels after firing. This will diminish enemies' ability to evade your attack.

## WEAPONS DOWNGRADES

Your Missile and Torpedo Levels show the amount of weapons you possess and the upgrade level you have achieved. If your weapons levels reach zero, your weapons will be downgraded by one level. For example, if your missiles are at the second upgrade level—Long-Range Homing Capability—and your ammunition level reaches zero, your missiles will be automatically downgraded to Long-Range Capability, the first upgrade.

**NOTE:** When your missile ammunition level reaches zero at the lowest capability (Short-Range) you are completely out of missiles until you get an ammunition or upgrade pickup. However, when your torpedo ammunition level reaches zero at the lowest weapon capability, the RED OCTOBER will never run out of torpedoes. The firing rate of the torpedoes will slow down considerably until you obtain an appropriate pickup.

## DEFENSIVE WEAPONS AND DEVICES

### INVISIBILITY

Pressing SELECT activates and deactivates the RED OCTOBER's special "caterpillar" drive for a short time. The "caterpillar" drive makes the RED OCTOBER undetectable by sonar, crippling the enemy response. Special pickups allow more frequent use of the caterpillar drive. But be careful!—it requires enormous amounts of nuclear power!

### ARMOR

The RED OCTOBER can take a certain amount of damage before it is destroyed. The armor pickup repairs the submarine, buying you more playing time.

## POWER

The RED OCTOBER requires an enormous amount of fuel. You'll need to acquire POWER pickups wherever they can be found. When your POWER meter runs low, your course may be finished!

## ELECTRONIC COUNTER-MEASURES

Electronic counter-measures can be launched through the RED OCTOBER's torpedo tubes by pressing the A and B Buttons simultaneously. These decoy devices attract all offensive enemy fire in the immediate area. Use these wisely. You have a limited amount, and you'll need them when under heavy attack.

# 90-DAY LIMITED WARRANTY

## Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI UK LTD. («BANDAI») warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak («PAK») shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, BANDAI will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

BANDAI UK LTD.
P.O. BOX 104
Fareham, Hants
PO16 8UR
ENGLAND

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of BANDAI, be repaired at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call (0329) 822662 for the amount ot this charge. Payments must be made by cheque or money order, payable to BANDAI UK LTD.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

# GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Nintendo Service - Monteur
Trade Mart. B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. 02/478.92.08 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

# ⚠ ATTENTION ⚠

## A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

# ⚠ WAARSCHUWING ⚠

## GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

# ⚠ WARNING: DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

584 Broadway
New York, New York 10012

Printed in Japan
Imprime au Japon